

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Gesture* yang dimasukkan oleh pengguna dengan *prediction score* > 1 lebih cepat dikenali oleh *library gesture* pada aplikasi.
2. *Gesture* dapat dibandingkan dengan nilai pada kolom jawab di database untuk menampilkan hasil dari pengoperasian bilangan.
3. Pada saat pengguna memasukkan pola untuk 2 digit angka, tingkat ketepatan *gesture* belum optimal.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi metode *gesture* untuk aplikasi android dalam penelitian ini terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Perlunya mengoptimalkan pendeteksi *gesture* untuk 2 digit bilangan agar dapat menjangkau lebih banyak angka.
2. Perlunya mengoptimalkan *user experience* agar semakin menarik untuk dioperasikan oleh anak-anak.